KORG

electribe sampler

MUSIC PRODUCTION STATION

Parameter-Leitfaden

Inhalt

Parameter-Leitfaden

Vielen Dank, dass Sie sich für den Kauf einer Korg electribe sampler music production station entschieden haben. Bitte lesen Sie die beiliegende Bedienungsanleitung sorgfältig durch und verwenden Sie das Gerät entsprechend.
In diesem Dokument finden Sie Informationen zu sämtlichen Parametern des electribe samplers. Schlagen Sie hier nach, wenn Sie mehr über die jeweiligen Parameter erfahren wollen.

1. PATTERN-PARAMETER

Diese Parameter betreffen die Einstellungen von Pattern. Die Einstellungen werden jeweils unabhängig für jedes einzelne Pattern gespeichert.

BPM.. [20.0...300.0]

Legt das Tempo fest (BPM). Mit dem Value-Regler ändern Sie das Tempo in Schritten von 1. Halten Sie hierbei die Shift-Taste gedrückt, können Sie den Wert in Schritten von 0,1 ändern.

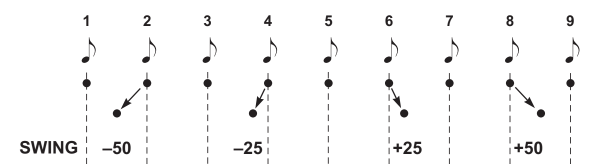
TIPP: Mit der Tap-Taste können sie mithilfe der Tap-Tempo-Funktion die BPM angeben.

SWING...[-50%...+50%]

Verschiebt prozentual (%) das Note-on Timing der geradzahligen Schritte.

TIPP: Falls Sie für Last Step eine ungerade Zahl ausgewählt haben oder mit einem MFX-Typ (Seq Reverse, Seq Doubler, Odd Stepper, Even Stepper) den Sequenzer steuern, kann dieser Parameter das Timing der ungeradzahligen Schritte statt das der geradzahligen Schritte verschieben.

TIPP: Bei einer Einstellung von „+33%“ erhalten Sie ein Timing, das einen perfekten Shuffle nahe kommt.



BEAT .... [16, 32, 8Tri, 16Tri]

Legt die Taktart eines Patterns fest.

TIPP: Ist hier 8Tri oder 16Tri ausgewählt, werden die Triggerpads 13–16 der Step Jump-Funktion den Schritten 1–4 des nächsten Takts zugeordnet.

LENGTH .... [1...4]

Legt die Länge eines Patterns fest.

PATTERN LEVEL..[0...127]

Regelt den Pegel des gesamten Patterns.

MFX TYPE..[01...32]

Auswahl des Master-Effekttyps Hinweise zu den verfügbaren Effekttypen finden Sie in der Master-Effekt-Liste.

TIPP: Für manche Effekttypen ist die Motion Sequence-Funktion nicht verfügbar. Schauen Sie hierzu in der Master-Effekt-Liste nach.

CLEAR MFX MOTION

Löscht die im Pattern aufgenommene Motion Sequence des Master-Effekts.

KEY...[C...B]

Legt die Tonart (Grundton) der Tonleiter fest, die Sie für den Parameter SCALE ausgewählt haben.

SCALE...[Chromatic...Octave]

Legt die Tonleiter für das Touchpad und die Triggerpads fest.

Hinweise zu den verfügbaren Tonleitern finden Sie in der Tonleiter-Liste.

CHORD SET .... [1...5]

Steuert die Dichte eines Akkords, denn Sie mithilfe des Triggerpads im Akkordleiter-Modus erzeugen

TIPP: Der Bereich hängt von der gewählten Tonleiter ab.

GATE ARP...[1...50]

Wählt den Patterntyp für den Gate Arpeggiator.

ALTERNATE 13-14 .... [Off, On]

Ermöglicht alternative Bedienung beim Triggern zweier Parts. Indem Sie zum Beispiel Part 13 eine geschlossene Hi-Hat und Part 14 eine offene zuweisen, und anschließend ALTERNATE 13-14 aktivieren, können diese beiden Parts nicht gleichzeitig abgespielt werden, was ihre Darbietung natürlicher klingen lässt.

ALTERNATE 15-16 .... [Off, On]

→ siehe ALTERNATE 13-14

2. PART PARAMETER

Diese Parameter betreffen die Einstellungen von Parts. Die Einstellungen werden jeweils unabhängig für jeden einzelnen Part gespeichert.

LAST STEP..[1...16]

Mit diesem Parameter können Sie ein Pattern in einem ungeraden Takt erzeugen, in dem die Schritte kein Vielfaches von zwei oder drei sind.

Normalerweise ist hier 16 eingestellt. Wählen Sie eine andere Einstellung, wenn Sie ein Pattern in einem ungeraden Takt erzeugen wollen. Um zum Beispiel einen 11/n-tel Takt zu erzeugen, stellen Sie LAST STEP auf 11 - nun entspricht eine Taktlänge 11 Schritten.

TIPP: Diese Funktion ist speziell für dieses Gerät vorgesehen: Falls Sie Ihre Darbietung mit einem externen Sequenzer oder einem anderen electribe -Modell synchronisieren wollen, lässt sich der Teil mit unregelmäßigen Takten nicht synchronisieren.

TIPP: Wenn Sie mit LAST STEP ein bestehendes Pattern kürzen, bleiben die Notendaten im abgeschnittenen Teil erhalten, werden aber nicht wiedergegeben.

TIPP: Falls BEAT auf 8Tri oder 16Tri steht, beträgt die maximale Anzahl der Schritte 12 - Falls Sie einen höheren Wert eingaben, bleibt die Einstellung auf 12.

TIPP: Bei Verwendung der Step Jump-Funktion werden der erste und die folgenden Schritte des nächsten Taktes hintereinander den Triggerpads zugewiesen, die hinter dem mit der Nummer des letzten Schritts liegen.

GROOVE TYPE .... [01 Conga1...25 Decrescendo]

Auswahl des Groove-Typs. Die Groove-Funktion erlaubt Ihnen, den akkuraten Sequenzerrhythmen durch geringe Modifikationen im Timing einen natürlicher klingenden Rhythmus zu verleihen.
Einzelheiten zu den verfügbaren Groove-Typen entnehmen Sie der Groove-Typ-Liste.

GROOVE DEPTH ....[0...127]

Regelt die Tiefe des Groove-Effekts.

VOICE ASSIGN ....[Mono1, Mono2, Poly1, Poly2]

Legt die Polyphonie des gewählten Parts fest.

Mono1: Part wird monophonisch wiedergegeben (Einzelnoten) Solange Sie das erste Triggerpad gedrückt halten, triggern die weiteren Tasten den Hüllkurvengenerator nicht. Verwenden Sie diese Einstellung zum Spielen von Legatos. Wird ein One-Shot-Sample wiedergegeben, kann es zum Retriggern kommen.
Mono2: Part wird monophonisch wiedergegeben (Einzelnoten) Mit jedem neuen Druck aufs Triggerpad wird der Hüllkurvengenerator neu getriggert.
Poly1: Zum Spielen von Akkorden, die sich einen Hüllkurvengenerator, Filter, Verstärker und Insert-Effekt teilen (Pseudopolyphonie). Es können maximal vier Einzelnoten zusammen erklingen. Der Hüllkurvengenerator wird erst nach Loslassen aller Triggerpads neu getriggert. Wird ein One-Shot-Sample wiedergegeben, kann es zum Retriggern kommen.
Poly2: Zum Spielen von Akkorden, die sich einen Hüllkurvengenerator, Filter, Verstärker und Insert-Effekt teilen (Pseudopolyphonie). Es können maximal vier Einzelnoten zusammen erklingen. Mit jedem neuen Druck aufs Triggerpad wird der Hüllkurvengenerator neu getriggert.

PART PRIORITY...[Normal, High]

Legt die Reihenfolge der Notenpriorität des gewählten Parts fest. Enthält die Patternwiedergabe mehrere überlappende Noten, kann es vorkommen, dass der Klang einer Note abbricht, bevor eine neue Note wiedergegeben wird. Indem Sie den PART PRIORITY-Parameter auf High stellen, senken Sie die Wahrscheinlichkeit, dass die Noten des betreffenden Parts frühzeitig enden. Die Wirksamkeit dieser Einstellung verringert sich jedoch, wenn Sie für mehrere Parts High auswählen. Achten Sie deshalb genau darauf, für welche Parts die Einstellung High Sinn macht.

TIPP: Die Wirksamkeit dieses Parameters wird verringert, wenn Sie mehrere Parts auf High setzen. Wählen Sie deshalb die Parts sorgfältig aus, denen Sie hohe Priorität verleihen wollen.

MOTION SEQ ....[Off, Smooth, Trigger Hold]

Legt die Arbeitsweise der Motion Sequence für den gewählten Part fest.

Off: Die aufgenommene Motion Sequenz ist deaktiviert.
Smooth: Die Regler setzen allmählich ein und sorgen für eine sanfte Klangänderung.
Trigger Hold: Die Reglerwerte der Motion Sequenz werden ab dem Moment der Wiedergabe des Parts gehalten.

TIPP: MFX Motion Sequences verwenden die Einstellung Smooth.

TRG.PAD VELOCITY.. [Off, On]

Aktiviert oder Deaktiviert die Anschlagsdynamik des Triggerpads.

SCALE MODE .... [Off, On]

Legt fest, ob die Tonhöhe folgt, wenn Sie Tonleiter und Tonart ändern.
Damit die Tonhöhe korrekt folgt, sollten Sie vor der Aufnahme eines Parts diesen Parameter aktivieren.

3. STEP EDIT

Um ein besonders ausgeklügeltes Pattern zu erzeugen, können Sie einzelne Schritte eines aufgenommenen oder im electribe sampler gespeicherten Patterns bearbeiten,
Sie können die Notennummer oder die Gatezeit ändern.
Ein Phrasenpattern besteht aus den folgenden fünf Datentypen.
Für jeden Schritt können diese Daten individuell bearbeitet werden.

Trigger: Weist dem Schritt eine Note zu oder nicht
Note number: Tonhöhe der gespielten Note
Gate time: Länge der gespielten Note
Velocity: Lautstärke der gespielten Note
Motion-Sequenz: Art der Änderung der Werte eines Reglers oder anderen Bedienelements.

Wenn Sie ein bearbeitetes Pattern speichern wollen, muss das geschehen, bevor Sie ein weiteres Pattern auswählen oder das Gerät ausschalten.

STEP NUMBER .... [1.01... 4.16]

Wählt den Schritt zur Bearbeitung aus. Wenn Sie mithilfe des Triggerpads einen Schritt direkt auswählen wollen, ändert sich auch der Triggerstatus (on/off).
Der zur Bearbeitung gewählte Schritt wird „Zielschritt" genannt. Wählen Sie mit dem Value-Regler den Zielschritt aus.
Die entsprechende Step-Taste leuchtet auf.
Ist die Patternlänge größer oder gleich 2, können Sie ihn auch durch Drücken einer Step-Taste angeben. Falls Sie das Triggerpad eines leeren Zielschritts drücken, wird Notennummer C4 eingegeben.

TIPP: Sie können bis Schritt 4.16 bearbeiten. Die maximale Anzahl der wiedergegebenen Schritte hängt von Länge, Takt und den letzten Schritteinstellungen ab.

TIPP: Um den Zielschritt in Einheiten von einer Länge (Lenght) zu ändern, halten Sie die Shift-Taste gedrückt und drehen Sie den VALUE-Regler.

NOTE ....[---, C-1...G 09]

Legt die Notennummer des Zielschritts fest. Sie können für jeden Zielschritt bis zu vier Notennummern aufnehmen.
Bei gedrückter Shift-Taste können Sie mit dem Value-Regler diese in Schritten von einer Oktave ändern.
Sie können den Zielschritt auch durch Drücken eines Triggerpads ändern.

TIPP: Falls im Display „NOTE" erscheint, ändert das Drücken einer Step-Taste nicht die Triggereinstellung (on/off).

TIPP: Falls Sie die Notennummer eines Schrittes ändern, dessen Trigger auf off steht, erzeugt dieser keinen Klang solange Sie den Trigger nicht einschalten.

GATE TIME .... [00...96, TIE]

Dauer der Gatezeit für jeden Schritt Falls die Gatezeit auf „96" steht, entspricht die Notenlänge exakt der Dauer eines einzelnen Schritts.

TIPP: Falls Sie „TIE" eingestellt haben, werden der Oszillator, der Hüllkurvengenerator und die Modulation nicht neu getriggert, wenn der nächste Schritt dieselbe Note hat.

TIPP: Falls im Display „GATE TIME" erscheint, ändert das Drücken einer Step-Taste nicht die Triggereinstellung (on/off).

TIPP: Falls Sie die Gatezeit eines Schrittes ändern, dessen Trigger auf off steht, erzeugt dieser keinen Klang solange Sie den Trigger nicht einschalten.

VELOCITY..[001...127]

Legt die Lautstärke einer Note fest.

OSC EDIT MOTION ....[Off, 000...127]

Bestimmt den Wert von OSC Edit innerhalb der Daten einer Motion-Sequenz.

4. PART UTILITY

COPY PART

Hiermit kopieren Sie Klang- und Sequenzerdaten (einschließlich der Motion Sequence) des aktuellen Parts in einen anderen Part.

TIPP: Falls während des Kopiervorgangs mehr als 24 Motion Sequences erzeugt würden, wird die Motion Sequence nicht mit kopiert.

COPY PART SOUND

Hiermit kopieren Sie allein die Klangdaten des aktuellen Parts in einen anderen Part.

TIPP: Schrittdaten und Motion Sequence-Daten werden nicht kopiert.

CLEAR SEQUENCE

Hiermit löschen Sie Sequenzerdaten (Trigger, Notennummer, Gatezeit) des gewählten Parts

CLEAR MOTION

Löscht die Motion Sequence Daten des gewählten Parts.

5. SAMPLE EDIT

Hier können Sie Samples bearbeiten oder modifizieren.

TIPP: Drücken Sie nach der Bearbeitung jedes Eintrags die Write-Taste, um das Sample zu speichern.

SELECT SAMPLE

Auswahl des zu bearbeitenden Samples

RENAME

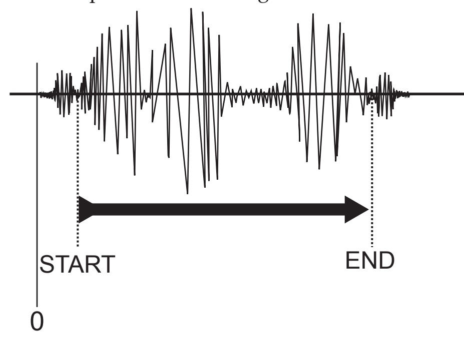
Bearbeitet den Namen des Samples.

START POINT ....

Bestimmt den Anfangspunkt der Wiedergabe.

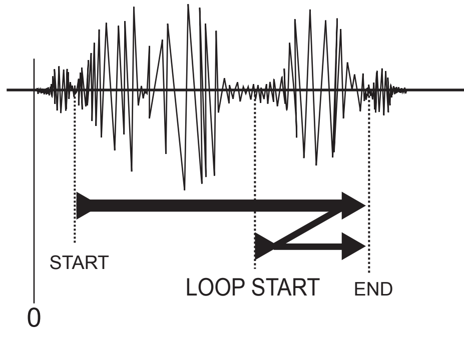
END POINT...

Bestimmt den Endpunkt der Wiedergabe.



LOOP START POINT:...

Bestimmt den Anfangspunkt des Loops. Die Sample-Wiedergabe wird vom hiermit angegebenen Punkt bis zum END POINT geloopt. Wenn Sie hier den gleichen Wert wie bei END POINT einstellen, wird das Sample als One-Shot-Sample wiedergegeben (für nicht geloopte Samples wie z.B. Drums).



SAMPLE TUNE .... **[-63...+63]**

Regelt die Tonhöhe des Samples.

TIME SLICE

Teilt ein Sample in Beats auf.
(→Infos zu Time Slice)

CLEAR SLICE:

Löscht das Ergebnis des TIME SLICE-Vorgangs (Aufteilung des Samples).

PLAY LEVEL...**[Normal, +12 dB]**

Ändert den Wiedergabepegel des Samples. Bei einem Resample beträgt dieser Pegel automatisch „+12dB", damit es in der Lautstärke wiedergegeben wird, in der es aufgenommen wurde.

TIPP: In manchen Fällen kann ein Wiedergabepegel von +12 dB zu Verzerrungen führen.

DELETE SAMPLE

Löscht das Sample.

TIPP: Es kann vorkommen, dass durch das Löschen von Preset- oder User-Samples die verbleibende Samplezeit nicht erhöht wird. In diesem Fall sollten Sie den internen Speicher defragmentieren, wie in „EXPORT ALL SAMPLE" auf Seite 9 beschrieben.

TIPP: Danach können Sie die Nummern der Preset-Samples jedoch nicht mehr mit dem Oszillator-Regler auswählen. Wenn Sie die Preset-Samples erneut verwenden wollen, führen Sie FACTORY RESET aus.

TIPP: Durch Drücken eines Triggerpads können Sie probehören.

TIPP: Beim Bearbeiten eines Samples sind die Sektionen Filter, Modulation, Amp/EG und Insert FX deaktiviert.

TIPP: Bei der Bearbeitung eines Samples ist Voice Assign auf Mono 2 eingestellt.

Infos zu Time Slice

Was ist Time Slice?

Mit der Funktion Time Slice kann ein Sample, das deutliche Pegelspitzen enthält – z.B. ein Schlagzeugrhythmus – in einzelne Beats aufgeteilt und einzelnen Schritten zugewiesen werden. Die Funktion kann z.B. die Anschläge von Bassdrum, Snare und Hi-Hat in einem gesampelten Schlagzeugrhythmus erkennen und diesen in Noten aufteilen.
Indem Sie die einzelnen Teile eines derart geteilten Samples jeweils einem eigenen Schritt zuordnen, klingt die Wiedergabe auch bei Veränderungen des Tempos (BPM) authentisch.
Sie können die so gewonnenen Teile auch als One-Shot-Samples einem Part zuweisen.

So unterteilen Sie ein Sample

1. Rufen Sie die SAMPLE EDIT-Anzeige auf und wählen Sie mit dem Value-Regler ein Mono-Sample zum aufteilen aus.
   Die Time-Slice-Funktion ist bei Stereo-Samples wirkungslos.
2. Rufen Sie die TIME SLICE-Anzeige auf und drücken Sie die Menu/Enter-Taste. Die Funktion unterteilt nun das Sample automatisch und zeigt die Anzahl der Schritte und die Taktart an.
   TIPP Anfangs- und Endpunkte der Sample-Bruchstücke werden beim Ausführen der Time-Slice-Funktion automatisch festgelegt. Sie können diese Punkte nicht verändern. Wenn Sie ein Sample unterteilt haben, können Sie es nicht mehr in seiner ursprünglichen Form abspielen.
3. Mit dem Value-Regler können Sie die Anzahl der Schritte vorgeben, in die Sie ein Sample unterteilen wollen. Halten Sie hierzu die Shift-Taste gedrückt und wählen Sie mit dem Value-Regler die Taktart aus. Ihnen stehen vier Taktarten zur Verfügung. 16, 32, 8 Tri oder 16 Tri.
   TIPP Falls Sie ein durch Time-Slice aufgeteiltes Sample in einem Pattern verwenden, ändern sich die Schritte, denen die einzelnen Teile zugeordnet sind, wenn die Taktart des Patterns sich von dieser Einstellung unterscheidet.
4. Drücken Sie die Menu/Enter-Taste, bis im Display „Threshold" erscheint. Nun können Sie mit dem Value-Regler die Empfindlichkeit der Time-Slice-Funktion einstellen und somit die Auflösung der Unterteilung eines Samples in einzelne Noten. Sie können die Empfindlichkeit im Bereich von 0 bis 32 einstellen. Je geringer der Wert, desto höher die Empfindlichkeit und desto detaillierter die Auflösung der Time-Slice-Funktion, da diese nun auch auf geringere Pegelspitzen reagiert. Die Triggerpads zeigen durch Leuchten die Position jeder von der Time-Slice Funktion erzeugten Note an. Durch Drücken des Triggerpads können Sie die dieser Position zugewiesene Note anhören.
   TIPP Falls Sie wie unter Punkt 3 angegeben mehr Schritte als 16

einstellen, können Sie mit den Step-Tasten den Bereich der angezeigten Schritte ändern.

5. Halten Sie die Shift-Taste gedrückt und drücken Sie ein Triggerpad, um den entsprechenden Bereich zu aktivieren o-der deaktivieren. Falls ein Bereich nicht erkannt werden konnte, versuchen Sie, die Empfindlichkeit – wie unter Punkt 4 beschrieben – zu ändern. Unerwünschte Bereiche können Sie löschen.

   TIPP Wenn Sie die Empfindlichkeit ändern, kann es eine Weile dauern, bis sich die Unterteilung ändert. Je nach Größe und Art des Samples kann es vorkommen, dass eine Veränderung der Empfindlichkeit sich nicht auf die Unterteilung auswirkt.

   Falls als Taktart 8 Tri oder 16 Tri ausgewählt ist, bleiben die Schritte 13–16 leer.

6. Sind Sie mit der Bearbeitung fertig, drücken Sie die Write-Taste, um das Sample zu speichern.

   TIPP Falls Sie die Bearbeitung abbrechen wollen, drücken Sie die Exit-Taste.

Verwendung eines Time-Slice-Samples.

Verwendung des gesamten Samples

Wählen Sie mit dem Oscillator-Regler ein Time-Slice-Sample aus. Time-Slice-Samples werden im Display mit „SLICE“ angezeigt. Falls Sie als Triggerpad-Modus „Sequencer“ ausgewählt und alle Schritte aktiviert haben, werden die einzelnen Teile des Samples nacheinander abgespielt. Sie können zudem jeden Schritt einzeln aktivieren oder deaktivieren.

Verwendung eines Sample-Teils als One-Shot-Sample

Wählen Sie mit dem Oscillator-Regler ein Time-Slice-Sample aus. Time-Slice-Samples werden im Display mit „SLICE“ angezeigt. Drehen Sie den Oscillator-Regler weiter, um ein Sample-Teil auszuwählen, z.B.[Sample-Nummer]-01 usw.

Time-Slice widerrufen

1. Rufen Sie die SAMPLE EDIT-Anzeige auf und wählen Sie mit dem Value-Regler das gewünschte Sample aus.
2. Rufen Sie die CLEAR SLICE-Anzeige auf und drücken Sie die Menu/Enter-Taste.
3. Wenn im Display „OK“ erscheint, speichern Sie durch Drücken der Write-Taste. Falls Sie den Time-Slice nicht widerrufen wollen, drücken Sie die Exit-Taste.

6. GLOBAL PARAMETER

Diese Parameter betreffen die globalen Einstellungen des electribe samplers.

TIPP: Globale Parameter werden beim Ausschalten automatisch gespeichert. Sie können die bei der Bearbeitung der globalen Parameter geänderten Einstellungen auch selbst speichern, indem Sie die Write-Taste drücken.

TRIGGER MODE .... [Normal, Seq 1st, Seq Play]

Legt das Verhalten eines gespielten Triggerpads im Triggermodus fest.

Normal: Note C4 erklingt
Seq 1st: Die erste im Part aufgenommene Note erklingt Falls keine Note aufgenommen ist, erklingt Note C4.
Seq Play: Die im Part aufgenommene Sequenz erklingt, solange Sie das Triggerpad drücken.

VELOCITY CURVE ....[Heavy, Normal, Light, Const96]

Zur Auswahl der Anschlagsdynamik des Triggerpads (Ansprechverhalten auf Ihre Spielweise).

Heavy: Schweres Ansprechen. Hier ist nur etwas zu hören, wenn Sie fest spielen.
Normal: Normales Ansprechen.
Light: Leichtes Ansprechen. Hier ist schon bei leichtem Spiel etwas zu hören.
Const96: Der Velocity-Wert bleibt auf 96.

CLOCK MODE..
.... [Internal, Auto, External USB, External MIDI, External Sync]

Wählt die Uhr aus, mit der das Tempo des electribe sampler synchronisiert wird.
Falls Sie eine externe Uhr auswählen, werden der Sequenzer des electribe sampler und alle weiteren temposynchronen Einstellungen (wie Delaydauer) mit dem externen Gerät synchronisiert.

Internal: Die Synchronisierung richtet sich nach der Uhr des electribe sampler. Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie den electribe sampler allein oder als Master zur Steuerung weiterer synchronisierter Geräte verwenden.
Auto: Falls MIDI Clock-Daten eines über MIDI IN (oder USB) angeschlossenen externen MIDI-Geräts empfangen werden, arbeitet der electribe sampler automatisch wie in den Einstellungen „External MIDI“ oder „External USB“. Falls kein Eingangssignal vorliegt, arbeitet er wie in der Einstellung „Internal“. Falls von einem an die Sync In-Buchse angeschlossenen Gerät Clock-Daten empfangen werden, arbeitet der electribe sampler wie in der Einstellung „External Sync“.

TIPP: Die Priorität der Signale läuft von External USB über External MIDI zu External Sync.

External USB: Der electribe sampler synchronisiert sich zu den MIDI Clock-Daten eines an den USB-Anschluss angeschlossenen PCs. Am electribe sampler selbst kann kein Tempo eingestellt werden.
External MIDI: Der electribe sampler synchronisiert sich zu den MIDI Clock-Daten eines an den MIDI IN-Anschluss angeschlossenen MIDI-Geräts. Am electribe sampler selbst kann kein Tempo eingestellt werden.
External Sync: Der electribe sampler synchronisiert sich zu den Clock-Daten eines an die Sync In-Buchse angeschlossenen Geräts. Am electribe sampler selbst kann kein Tempo eingestellt werden.

TIPP: Hinweise zu Einstellungen für die Synchronisation mit einem externen MIDI-Gerät oder einem an die Sync-Buchse angeschlossenen Gerät entnehmen Sie dessen Bedienungsanleitung.

GLOBAL MIDI CH ....[01…16]

Legt den MIDI-Kanal des electribe sampler fest.
Wenn Sie Programm Changes oder Systemexklusivnachrichten

senden oder empfangen wollen, stellen Sie den MIDI-Kanal passend zum MIDI-Kanal des angeschlossenen MIDI-Geräts ein.

MIDI RECEIVE FILTER ....[Off, Short, Short+Program]

Legt fest, welche MIDI-Nachrichten nicht empfangen werden.

Off: Alle Nachrichten werden empfangen.

Short: Kurze Nachrichten (Note On/Off, Control Change) werden nicht empfangen.

Short + Program: Kurze Nachrichten und Program Change-Nachrichten werden nicht empfangen.

MIDI SEND FILTER ....[Off, Short, Short+Program]

Legt fest, welche MIDI-Nachrichten nicht gesendet werden.

Off: Alle Nachrichten werden gesendet.

Short: Kurze Nachrichten (Note On/Off, Control Change) werden nicht gesendet.

Short + Program: Kurze Nachrichten und Program Change-Nachrichten werden nicht gesendet.

SYNC POLARITY ....[Hi, Lo]

Legt die Polarität des Sync-Triggersignals zur Synchronisation von an die Sync-Buchse angeschlossenen Geräten fest.

SYNC UNIT ....[1 Step, 2 Steps]

Legt das Verhältnis zwischen dem an der Sync In-Buchse empfangenen Synchronisationssignal und den davon ausgelösten Schritten fest. Dies wirkt sich auch auf das an der Sync Out-Buchse ausgegebene Signal aus.

1 step: Wird ein Sync-Signal empfangen, bewegt sich der electribe sampler einen Schritt weiter. Mit jedem Schritt wird ein Sync-Signal ausgegeben.

2 steps: Wird ein Sync-Signal empfangen, bewegt sich der electribe sampler zwei Schritte weiter. Mit jedem zweiten Schritt wird ein Sync-Signal ausgegeben.

METRONOME .... [Off, Rec 0, Rec 1, Rec 2, On]

Zum Einstellen der Metronom-Funktion. Ein Metronom ist bei der Echtzeitaufnahme von Pattern sehr hilfreich.

Das Metronom klingt in Viertelnotenschritten Auf „On“ ist das Metronom während der Aufnahmesitzung immer zu hören.

Auf „Off“ ist kein Metronom zu hören. Auf „Rec 0, Rec 1 oder Rec 2“ ist das Metronom nur während des eigentlichen Aufnahmevorgangs zu hören. Bei „Rec 0“ gibt es kein Vorzählen.

TEMPO LOCK ....[Off , On]

Ist diese Funktion aktiviert (On) wird die aktuelle Tempoeinstellung gesperrt. Das Tempo bleibt unverändert, selbst wenn Sie zu einem Pattern umschalten, das ein anderes Tempo hat.

KNOB MODE ....[Jump, Catch, Value Scale]

Legt fest, was passiert, wenn die Position eines Reglers nicht mit dem tatsächlichen Wert des Parameters übereinstimmt.

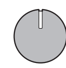
Jump: Beim Drehen eines Reglers springt der Parameterwert auf den vom Regler angezeigten Wert. Diese Einstellung empfiehlt sich zum Bearbeiten, da Sie die Änderungen beim Drehen des Reglers leicht erkennen.

Catch: Beim Drehen eines Reglers ändert sich der Parameterwert erst, wenn der Regler mit dem aktuellen Wert übereinstimmt. Diese Einstellung empfiehlt sich bei Ihrer Darbietung, da abrupte Klangänderungen vermieden werden.

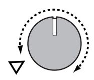
Value Scale: Beim Drehen eines Reglers erhöht oder vermindert sich der Parameterwert relativ zur Richtung, in die Sie den Regler drehen. Beim Anfang- und Endanschlag erreicht auch der Parameterwert sein Minimum oder Maximum. Sobald der Regler und der Parameterwert übereinstimmen, ändert sich der Parameterwert gemäß der Reglerposition.

Falls der Parameterwert sich nicht ändert.

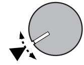
Manchmal scheint es, als würde sich beim Drehen eines Reglers der Parameterwert nicht ändern. In diesem Fall ist „Catch“ als KNOB MODE eingestellt. Bei der Einstellung „Catch“ ändert sich der Wert erst, wenn die Position des Reglers mit dem (im Display angezeigten) Wert des bearbeiteten Parameters übereinstimmt. Sie können also mit dem Regler den Parameter erst dann ändern, wenn sie dessen Position „getroffen“ haben. Dies verhindert unnatürlich plötzliche Klangänderungen. Bei der Einstellung „Jump“ hingegen ändert sich der Wert sofort gemäß der Reglerposition.



Nehmen wir an, Sie wollen einen Parameter bearbeiten und haben hierzu den Regler in die gezeigte Position gedreht.



Nehmen wir weiter an, dass Sie nun ein anderes Programm wählen, in dem der Parameterwert der mit dem Dreieck symbolisierten Reglerposition entspricht .
Der Parameterwert ändert sich erst dann, wenn Sie den Regler auf diese Position drehen.



Sobald der Regler die Position erreicht, die dem tatsächlichen Wert entspricht, greift die Regelung wieder, so dass Sie den Wert durch Drehen des Reglers verändern können.

TOUCH SCALE RANGE..............................[1 Oct, 2 Oct, 3 Oct, 4 Oct]

Legt den Tonumfang fest, den Sie mit der Touch Scale-Funktion dem Touchpad zuweisen.

Zum Ändern des Tonumfangs drücken Sie die Keyboard-Taste und anschließend eine Step-Taste.

LCD CONTRAST .... [1…25]

Regelt den Kontrast des Displaytexts.

AUDIO IN THRU .... [Off, On]

Zum Durchschleifen des an der Audio In-Buchse anliegenden Signals an die Audio Out L/R Buchse.

BATTERY TYPE ....[Ni-MH, Alkali]

Zur Auswahl des verwendeten Batterietyps.

Ni-MH: Einstellung bei Verwendung von Nickel-Metallhydrid-Akkus.

Alkali: Einstellung bei Verwendung von Alkalibatterien.

AUTO POWER OFF...[Disable, 4 hours]

Energiesparfunktion, die das Gerät ausschaltet, wenn über längere Zeit hinweg keine Regler oder Tasten bedient werden. Werksseitig ist hier „4 hours“ eingestellt.

Disable: Die Energiesparfunktion ist deaktiviert. Das Gerät schaltet sich nicht automatisch aus.

4 hours: Wenn über vier Stunden hinweg die Tasten, Regler oder das Triggerpad des electribe sampler nicht bedient werden, schaltet sich das Gerät automatisch aus.

TIPP: Die Energiesparfunktion schaltet auch bei der Wiedergabe eines Patterns das Gerät aus, wenn in der entsprechenden Zeit keine weiter Bedienung erfolgt ist. Wählen Sie „Disable“, wenn Sie nicht wollen, dass sich das Gerät automatisch ausschaltet.

POWER SAVE MODE..................................... [Disable, Auto, Enable]

Zum Aktivieren/Deaktivieren des Energiesparmodus. Wenn Sie den electribe sampler mit Batterien betreiben, arbeitet er im Energiesparmodus und die Displaybeleuchtung sowie die LEDs werden gedimmt.

Disable: Energiesparmodus ist deaktiviert.

Auto: Energiesparmodus wird aktiviert, wenn der electribe sampler mit Batterien betrieben wird und deaktiviert, sobald er von einem Netzteil gespeist wird.

Enable: Energiesparmodus ist aktiviert.

TIPP: Bei gedimmter Displaybeleuchtung kann der Bildschirm je nach Lichtbedingungen der Umgebung leicht flackern.

7. DATA UTILITY

Mit diesen Funktionen können Sie Daten von einer Speicherkarte einlesen oder darauf speichern, das System aktualisieren oder das Gerät auf die Werkseinstellungen zurücksetzen.

EXPORT PATTERN

Funktion zum Export des aktuellen Patterns in die Speicherkarte. Die Datei wird im Format KORG/electribe sampler/[Pattern-Nummer]_[Pattern-name].e2spat. exportiert.

TIPP: Falls eine Datei desselben Namens bereits existiert, wird sie überschrieben.

TIPP: Falls das Pattern bearbeitet wird, wird das bearbeitete Pattern exportiert, selbst wenn Sie noch nicht die Write-Taste zum Speichern gedrückt haben.

EXPORT ALL PATTERN

Diese Funktion exportiert alle Pattern und globalen Parameter als Einzeldatei auf die Speicherkarte. Die exportierte Datei liegt als KORG/electribe sampler/electribe_sampler_allpattern.e2sallpat auf der Speicherkarte vor. Falls eine Datei desselben Namens bereits existiert, wird sie überschrieben.

IMPORT PATTERN

Diese Funktion importiert eine zuvor mit der EXPORT PATTERN-Funktion exportierte Patterndatei (.e2spat-Format).

IMPORT ALL PATTERN

Diese Funktion importiert alle zuvor mit der EXPORT ALL PATTERN-Funktion exportierte Pattern und globalen Parameter einer .e2sallpat-Datei von der Speicherkarte.

INITIALIZE PATTERN

Setzt alle Daten des aktuell gewählten Patterns zurück.
Sämtliche Klang- und Sequenzdaten, darunter auch die Motion Sequence-Daten, das Tempo, die Dauer und der Takt werden in den Anfangszustand zurückgesetzt.

EXPORT AUDIO

Funktion zum Export des aktuellen Patterns in die Speicherkarte als WAV-Datei.
Die Dateien werden in den Ordner KORG/electribe sampler/[Pattern-Nummer]_[Pattern Name] Project/Audio der Speicherkarte exportiert.

SELECT TYPE................................ [Ableton Live Set, WAV File Only]

Zur Auswahl des Dateiformats zum Export.

Ableton Live Set: Neben WAV-Dateien kann auch eine Ableton Live Project-Datei (.als) exportiert werden.
Sind darin mehr als acht Parts vorhanden, in denen der Trigger für jeden Step aktiviert ist, wird auch eine separate Lite.als-Datei für Ableton Live Lite exportiert.

TIPP: Die .als-Datei für Ableton Live Lite ist eine Project-Datei mit bis zu neun Parts, in denen ein Trigger-on aufgenommen wird, beginnend mit Part 1.

WAV File Only: Es werden nur WAV-Dateien exportiert. Ableton Live Project-Dateien werden nicht exportiert.

EXPORT P.SET AUDIO

Mit dieser Funktion können als Pattern-Set registrierte Pattern als WAV-Dateien exportiert werden.
Geben Sie den Bereich der Set-Nummern an, für den registrierte Patternsets als WAV-Dateien exportiert werden sollen.
Die Dateien werden in den Ordner KORG/electribe sampler/Pattern-Set Project/Audio der Speicherkarte exportiert.

SELECT START .... [1...64]

Legt die Startnummer des Pattern-Set Bereichs fest, den Sie exportieren wollen.

SELECT END... [1...64]

Legt die Endnummer des Pattern-Set Bereichs fest, den Sie exportieren wollen.

SELECT TYPE................................ [Ableton Live Set, WAV File Only]

Zur Auswahl des Dateiformats zum Export. (→siehe „EXPORT AUDIO“)

IMPORT SAMPLE

Diese Funktion importiert eine WAV-Datei oder eine zuvor mit der EXPORT ALL SAMPLE-Funktion exportierte .e2sSample.all-Datei von der Speicherkarte.

TIPP: Von der EXPORT SAMPLE-Funktion des electribe samplers generierte WAV-Dateien beinhalten auch Bearbeitungsdaten, z.B. Informationen zum Time-Slice. Falls Sie das Sample mit einer Waveform-Editing-Software bearbeiten wollen, gehen diese Daten verloren und können auch beim Laden mittels IMPORT SAMPLE nicht wiederhergestellt werden.

EXPORT SAMPLE

Diese Funktion exportiert das aktuelle Sample als WAV-Datei auf die Speicherkarte.

EXPORT ALL SAMPLE

Diese Funktion exportiert alle Preset- und User-Samples als Einzeldatei KORG/electribe sampler/Sample/e2sSample.all auf die Speicherkarte. Diese exportierte Datei wird beim nächsten Einschalten automatisch geladen und stellt somit den Zustand der Samples nach dem letzten Export wieder her.

TIPP: Falls Sie EXPORT ALL SAMPLE nach dem Löschen von Samples ausführen, werden die Sampledaten des internen Speichers in defragmentierter Form in eine Datei exportiert. Wenn diese Datei beim nächsten Einschalten geladen wird, können Sie die verbleibende Samplezeit für User-Samples erhöhen.

TIPP: Es kann nur eine e2sSample.all-Datei im Ordner gespeichert werden. Falls Sie die e2sSample.all-Datei im angegebenen Ordner löschen oder eine andere Speicherkarte einlegen, auf der keine solche Datei vorhanden ist, werden die User-Samples beim Einschalten nicht geladen.

CARD FORMAT

Diese Funktion formatiert (initialisiert) die Speicherkarte und erzeugt die vom electribe sampler benötigten Ordner.

FACTORY RESET

Wiederherstellung der werksseitig vorgenommenen Einstellungen des electribe sampler.

SOFTWARE UPDATE

Update der Systemsoftware des electribe sampler. Laden Sie die Aktualisierung von der Korg-Website herunter und kopieren Sie sie mithilfe Ihres Computers in den vorgesehenen Ordner einer Speicherkarte. Setzen Sie anschließend die Speicherkarte in den electribe sampler ein und führen Sie diese Funktion aus.

8. EVENT REC/PLAY

Hiermit können Sie eine Darbietung aufnehmen, die mehrere Pattern verwendet oder bei der Regler und Triggerpad bedient werden.

TIPP: Die EVENT REC/PLAY-Funktionen sind verfügbar, wenn als CLOCK MODE „Internal“ ausgewählt ist.

EVENT RECORDER

Bei Aufnahmen mit dem Event Recorder werden die Daten im Ordner Korg/electribe sampler als e_[Nummer].e2sev-Datei gespeichert.

TIPP: Es können maximal 100 solcher Dateien gespeichert werden.

EVENT PLAYER

Open Player

Zur Auswahl einer vom Event Recorder aufgenommen e2ev-Datei aus.

Enter: Start Play: Starten Sie die Wiedergabe mit der Enter-Taste.

9. Anhang

Liste der Alternativfunktionen

In folgender Tabelle sind die Alternativfunktionen der Regler und Tasten bei gedrückter Shift-Taste aufgelistet.

Sektion	**Name der Taste/des Reglers**	**Alternativfunktion (Shift-Taste gedrückt halten)**
5. Abspiel- und Aufnahme	(Play/Pause)-Taste	Wiedergabe ab Anfang des Patterns
	TAP-Taste	Ruft die Seite mit den BPM Einstellungen auf
	Rec-Taste	Aufruf Sample Modus
6. Touchpad	Master Fx-Taste	Ruft die Seite mit den MFX Type Einstellungen auf
7. Common	Value-Regler	Wählt die Patternnummer in Zehnerschritten
	Write-Taste	Ruft die Seite zur Umbennenung von Pattern auf
8. Editier	Oscillator-Regler	Auswahl durch Springen in jede Kategorie
	Pitch/Glide-Regler	Ruft die Seite „Glide“ im Editiermenü auf
	Modulation-Regler	Ändert die Wellenform unter Beibehaltung des Modulationsziels
10. Part-Editier	Part Mute-Taste	Hebt Stummschaltung aller Parts auf
11. Pad mode	Chord-Taste	Ruft die Seite mit den Chord Set Einstellungen auf
12. Triggerpads*	Triggerpad 1	Ruft die Seite mit den SWING Einstellungen auf
	Triggerpad 2	Ruft die Seite mit den LENGTH Einstellungen auf
	Triggerpad 3	Ruft die Seite CLEAR MFX MOTION auf
	Triggerpad 4	Ruft die Seite mit den KEY Einstellungen auf
	Triggerpad 5	Ruft die Seite mit den SCALE Einstellungen auf
	Triggerpad 6	Ruft die Seite mit den GATE ARP Einstellungen auf
	Triggerpad 7	Ruft die Seite mit den LAST STEP Einstellungen auf
	Triggerpad 8	Ruft die Seite mit den GROOVE TYPE Einstellungen auf
	Triggerpad 9	Ruft die Seite mit den GROOVE DEPTH Einstellungen auf
	Triggerpad 10	Ruft die Seite mit den MOTION SEQ Einstellungen auf
	Triggerpad 11	Ruft die Seite mit den TRG. PAD VELOCITY Einstellungen auf
	Triggerpad 12	Ruft die Seite STEP EDIT auf
	Triggerpad 13	Ruft die Seite COPY PART auf
	Triggerpad 14	Ruft die Seite CLEAR SEQUENCE auf
	Triggerpad 15	Ruft die Seite CLEAR MOTION auf
	Triggerpad 16	Ruft die Seite mit den METRONOME Einstellungen auf

OSC Type List

No.	Name	Category	Slice	Stereo
1	SAW	Analog		
2	PULSE	Analog		
3	TRIANGLE	Analog		
4	SINE	Analog		
5	UNI-SAW	Analog		
6	UNI-SQU	Analog		
7	UNI-TRI	Analog		
8	UNI-SINE	Analog		
9	SYNC-SAW	Analog		
10	SYNC-SQU	Analog		
11	SYNC-TRI	Analog		
12	SYNC-SINE	Analog		
13	HPF NOISE	Analog		
14	LPF NOISE	Analog		
15	LOFI NOISE	Analog		
16	REZ NOISE	Analog		
17	Audio In Mn	Audio In		
18	Audio In St	Audio In		○
19	Hippy	Kick		
20	BigBreaks	Kick		
21	Breaks	Kick		
22	Mute	Kick		
23	Vinyl	Kick		
24	Authentic 1	Kick		
25	Authentic 2	Kick		
26	Ambie	Kick		
27	Ringy	Kick		
28	Hoppy	Kick		
29	Jazz	Kick		
30	Rock	Kick		
31	Legend Hi	Kick		
32	Legend Lo	Kick		
33	Kick&Sym	Kick		
34	BreaksEDM	Kick		
35	Raw 1	Kick		
36	Raw 2	Kick		
37	R&B	Kick		
38	Tite Hi	Kick		
39	Tite Mid	Kick		
40	Tite Lo	Kick		
41	Fatjersey	Kick		
42	Pure Eight	Kick		
43	Boom Eight	Kick		
44	Knock Eight	Kick		
45	Ultra Eight	Kick		
46	Mono/Poly	Kick		
47	Short Eight	Kick		
48	Atomik	Kick		
49	Zappy	Kick		
50	Comp Nine	Kick		
51	TwoTone	Kick		
52	Sillicon	Kick		
53	AfterNoiz	Kick		
54	Fiend ST	Kick		○
55	Chip	Kick		
56	Hippy	Snare		
57	BigBreaks 1	Snare		
58	BigBreaks 2	Snare		
59	Breaks	Snare		
60	Vinyl	Snare		
61	Authentic 1	Snare		
62	Authentic 2	Snare		
63	Ambie	Snare		
64	Ringy	Snare		
65	Hoppy	Snare		
66	Oldskool	Snare		
67	Rock Hi	Snare		
68	Rock Lo	Snare		
69	Legend	Snare		
70	BreaksEDM	Snare		
71	Raw 1	Snare		
72	Raw 2	Snare		
73	R&B	Snare		
74	DaHouse	Snare		
75	EastCoast	Snare		
76	Picsnare	Snare		
77	Marching	Snare		
78	BrushTap	Snare		
79	Bouncy	Snare		
80	Gutter ST	Snare		○
81	Tight	Snare		
82	Comp Eight	Snare		
83	Short Eight	Snare		
84	Pure Eight	Snare		
85	KPR55	Snare		
86	High Six	Snare		
87	Comp Nien	Snare		
88	Valve Seven	Snare		
89	Aftertaste	Snare		
90	Doof	Snare		
91	Harsh	Snare		
92	Fiend ST	Snare		○
93	Chip	Snare		
94	Snare&Clap	Snare		
95	Rim&Clap	Snare		
96	Rim Harsh	Snare		
97	Rim Ambi	Snare		
98	Rim R&B	Snare		
99	Rim&Spring	Snare		
100	Clunk	Clap		
101	HiLight ST	Clap		○
102	Pure Eight	Clap		
103	R&B	Clap		
104	KPR77	Clap		
105	DirtySouth	Clap		
106	Live Nine	Clap		
107	Crunk	Clap		
108	Dry	Clap		
109	Rap	Clap		
110	Clap&Snare	Clap		
111	FingerSnap	Clap		
112	Verbed Close	HiHat		
113	Verbed Open	HiHat		
114	STD Close 1	HiHat		
115	STD Close 2	HiHat		
116	STD Open	HiHat		
117	Phase Close	HiHat		
118	Phase Open	HiHat		
119	Eight Close	HiHat		
120	Eight Open	HiHat		
121	Eight Drivin	HiHat		
122	Six Close	HiHat		
123	Six Open	HiHat		
124	Nine Close	HiHat		
125	Nine Open1	HiHat		
126	Nine Open2	HiHat		
127	Noiz Close	HiHat		
128	Noiz Open	HiHat		
129	Zed Close	HiHat		
130	Zed Open	HiHat		
131	Chip Close	HiHat		
132	Chip Open	HiHat		
133	Hippy 1	HiHat		
134	Hippy 2	HiHat		
135	Vinyl	HiHat		
136	Authentic 1	HiHat		
137	Authentic 2	HiHat		
138	Hoppy	HiHat		
139	Fiend 1	HiHat		
140	Fiend 2	HiHat		
141	Raw 1	HiHat		
142	Raw 2	HiHat		
143	R&B	HiHat		
144	Moist	HiHat		
145	Farflung	HiHat		
146	HousefunST	HiHat		○
147	LivefeelST	HiHat		○
148	Flap ST	HiHat		○
149	CrashE-Coast	Cymbal		
150	CrhBasix ST	Cymbal		○
151	Crash Nine	Cymbal		
152	Crash Eight	Cymbal		
153	Ride Hummy	Cymbal		
154	Ride Bell	Cymbal		
155	Ride Nine	Cymbal		
156	Ride Zed	Cymbal		
157	Brass 1	Hits		
158	Brass 2	Hits		
159	Brass 3	Hits		
160	Brass 4	Hits		
161	Brass 5	Hits		
162	Bash	Hits		
163	Crock	Hits		
164	Thump	Hits		
165	Crusoe	Hits		
166	Jazzy	Hits		
167	Oldies	Hits		
168	R&B Piano	Hits		
169	PianoUp	Hits		
170	Lounge	Hits		
171	Vibe	Hits		
172	Trap	Hits		
173	DirtySouth	Hits		
174	Orchestra 1	Hits		
175	Orchestra 2	Hits		
176	Orchestra 3	Hits		
177	Strings	Hits		
178	Pizzcato	Hits		
179	Vinyl 1	Hits		
180	Vinyl 2	Hits		
181	Vinyl 3	Hits		
182	Gangster 1	Hits		
183	Gangster 2	Hits		
184	EastCoast	Hits		
185	Sampler 1	Hits		
186	Sampler 2	Hits		
187	Sampler 3	Hits		
188	Synth 1	Hits		
189	Synth 2	Hits		
190	PainoChord 1	Shots		
191	PianoChord 2	Shots		
192	PainoChord 3	Shots		
193	Octave Piano	Shots		
194	Mad Piano	Shots		

No.	Name	Category	Slice	Stereo
195	PianoFXChord	Shots		
196	PianoFX 1	Shots		
197	PianoFX 2	Shots		
198	E.P.Chord	Shots		
199	EP&ClavChord	Shots		
200	Wah EP Chord	Shots		
201	Wah E.P.	Shots		
202	Wah Clav	Shots		
203	Octave Clav	Shots		
204	OrganChord	Shots		
205	ChoirChord	Shots		
206	MoveStrings	Shots		
207	DiscoStr Old	Shots		
208	DiscoStr New	Shots		
209	Oct Strings	Shots		
210	Oct StrPizz	Shots		
211	Violin Pizz	Shots		
212	Brass Fall	Shots		
213	Trumpet	Shots		
214	Trombone	Shots		
215	HornsChord 1	Shots		
216	HornsChord 2	Shots		
217	Brass DDD1	Shots		
218	Sax Chord	Shots		
219	Oct Sax Up	Shots		
220	Sax Up	Shots		
221	GtrChordRev	Shots		
222	GtrChord 1	Shots		
223	GtrChord 2	Shots		
224	WahGtr Chord	Shots		
225	WahGuitar	Shots		
226	DistMuteGtr	Shots		
227	E.BsPopping	Shots		
228	E.BsThumping	Shots		
229	E.BsSlideUp	Shots		
230	KotoGliss 1	Shots		
231	KotoGliss 2	Shots		
232	ShakuHachi 1	Shots		
233	ShakuHachi 2	Shots		
234	Aah	Voice		
235	Aow 1	Voice		
236	Aow 2	Voice		
237	Ahaaaa	Voice		
238	Yeah	Voice		
239	Uh	Voice		
240	Uhuu	Voice		
241	Oh	Voice		
242	Ohhh	Voice		
243	Uho-Oooo	Voice		
244	ComeOn	Voice		
245	Go 1	Voice		
246	Go 2	Voice		
247	Haah	Voice		
248	Tribe Ha	Voice		
249	KungFoo Ha	Voice		
250	KungFoo Haai	Voice		
251	Whoo!!	Voice		
252	Hey 1	Voice		
253	Hey 2	Voice		
254	Ho	Voice		
255	You	Voice		
256	Yo	Voice		
257	Whoop	Voice		
258	Mmmm	Voice		
259	Say-What	Voice		

No.	Name	Category	Slice	Stereo
260	BiririnBan	Voice		
261	Banter	Voice		
262	No!!	Voice		
263	Screaming	Voice		
264	Mad Laugh	Voice		
265	Scratch 1	SE		
266	Scratch 2	SE		
267	Siren 1	SE		
268	Siren 2	SE		
269	AirHorn	SE		
270	Tiger	SE		
271	Shotgun	SE		
272	Industrial	FX		
273	Niche	FX		
274	KnockStab	FX		
275	PercStab	FX		
276	ChordStab	FX		
277	Metal	FX		
278	SynStab	FX		
279	Strippa	FX		
280	Ploinky	FX		
281	Mineral	FX		
282	Faubert	FX		
283	RaverAlert	FX		
284	Tripletchunk	FX		
285	Cardboard	FX		
286	BassTone	FX		
287	BassStab	FX		
288	RoboBeatUp	FX		
289	RoboBeatDown	FX		
290	Digi-Yeah	FX		
291	Digi-Yah	FX		
292	HeliumVox	FX		
293	Beep	FX		
294	SynSiren1	FX		
295	SynSiren2	FX		
296	Class	FX		
297	SquDown	FX		
298	Glitch 1	FX		
299	Glitch 2	FX		
300	Glitch 3	FX		
301	Glitch 4	FX		
302	Eight Lo	Tom		
303	Eight Mid	Tom		
304	Eight Hi	Tom		
305	Nine Lo	Tom		
306	Nine Hi	Tom		
307	Zed Lo	Tom		
308	Zed Hi	Tom		
309	STD Floor	Tom		
310	STD Lo	Tom		
311	STD Hi	Tom		
312	Rim Nine	Perc.		
313	Rim Eight	Perc.		
314	Claves Eight	Perc.		
315	Syn Maracas	Perc.		
316	Syn Cowbell	Perc.		
317	SevenC.bell	Perc.		
318	Zed Cowdell	Perc.		
319	WaveStation	Perc.		
320	Deeprazo	Perc.		
321	Bongo 1	Perc.		
322	Bongo 2	Perc.		
323	Bongo 3	Perc.		
324	Bongo 4	Perc.		

No.	Name	Category	Slice	Stereo
325	Conga 1	Perc.		
326	Conga 2	Perc.		
327	Conga 3	Perc.		
328	Conga 4	Perc.		
329	Djembe 1	Perc.		
330	Djembe 2	Perc.		
331	Djembe 3	Perc.		
332	Tambourine1	Perc.		
333	Tambourine2a	Perc.		
334	Tambourine2b	Perc.		
335	Shaker	Perc.		
336	Vibraslap	Perc.		
337	TubularBell	Perc.		
338	Timpani	Perc.		
339	Wadaiko	Perc.		
340	WaDaiko Rim	Perc.		
341	ChanChiki Op	Perc.		
342	ChanChiki Mt	Perc.		
343	Piano 1/125	Phrase		
344	Piano 2/127	Phrase		
345	Vocal 1/127	Phrase		
346	Vocal 2/127	Phrase		
347	Vocal 3/126	Phrase		
348	Brass 1/125	Phrase		
349	Brass 2/130	Phrase		
350	Trumpet1/125	Phrase		
351	Trumpet2/125	Phrase		
352	Trumpet3/125	Phrase		
353	Trumpet4/125	Phrase		
354	Trumpet5/125	Phrase		
355	HarpChord/67	Phrase	○	
356	E.Guitar/125	Phrase		
357	Wah E.Gtr/91	Phrase		
358	Drum 1/90	Loop	○	
359	Drum 2/93	Loop	○	
360	Drum 3/102	Loop	○	
361	Drum 4/120	Loop	○	
362	Drum 5/120	Loop	○	
363	Drum&Bass/98	Loop	○	
364	Drum&E.P/87	Loop	○	
365	Conga/133	Loop	○	
366	Bongo/133	Loop	○	
367	Djembe/100	Loop	○	
368	Berimbau/102	Loop	○	
369	Samba/113	Loop	○	
370	Carnival/124	Loop	○	
371	DistPerc/109	Loop	○	
372	Tekrollr/127	Loop	○	
373	FlyPerc/127	Loop	○	
374	A.Bass/125	Loop	○	
375	E.Bass 1/125	Loop	○	
376	E.Bass 2/125	Loop	○	
377	E.Bass 3/125	Loop	○	
378	E.Bass 4/125	Loop	○	
379	E.Bass 5/125	Loop	○	
380	E.Gtr 1/125	Loop	○	
381	E.Gtr 2/125	Loop	○	
382	E.Gtr 3/125	Loop	○	
383	Strings/125	Loop		
384	Vocal 1/128	Loop	○	
385	Vocal 2/129	Loop	○	
386	SyncD/130	Loop	○	
387	Drifter/128	Loop	○	
388	Tronica/120	Loop	○	
389	Bizarre/125	Loop	○	

No.	Name	Category	Slice	Stereo
390	Nutta/128	Loop		
391	A.Piano	PCM		
392	E.P.MarkV	PCM		
393	E.P.Wurly	PCM		
394	Clavi	PCM		
395	RotalyOrgan	PCM		
396	M1Organ	PCM		
397	A.Guitar	PCM		
398	NylonGuitar	PCM		
399	E.BassFinger	PCM		
400	E.BassPick	PCM		
401	WahBass	PCM		
402	AcousticBass	PCM		
403	RecordBass	PCM		
404	RaggaBass	PCM		
405	DubBass	PCM		
406	Flute	PCM		
407	Flute16Voice	PCM		
408	SopranoSax	PCM		
409	AltoSax	PCM		
410	SaxGrowl	PCM		
411	BrassEns	PCM		
412	StringsEns	PCM		
413	BigString	PCM		
414	MelloVox	PCM		
415	DigiVox	PCM		
416	Kalimba	PCM		
417	MusicBox	PCM		
418	DrumHit	PCM		
419	GamelanWave	PCM		
420	BoostSaw	PCM		
421	DoorPhone	PCM		



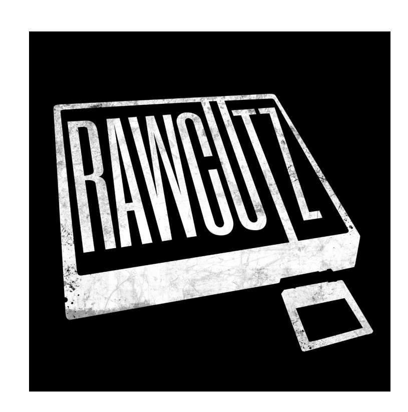
http://www.samplemagic.com/



http://www.loopmasters.com/



http://primeloops.com



http://www.rawcutz.com/

Modulation Type List

No.	Name	Modulation Source	Modulation Destination	BPM Sync	Key Sync
1	EG+ Filter	AD Envelope (positive)	Filter Cutoff		
2	EG+ Pitch	AD Envelope (positive)	Oscillator Pitch		
3	EG+ OSC	AD Envelope (positive)	Oscillator Edit		
4	EG+ Level	AD Envelope (positive)	Amp Level		
5	EG+ Pan	AD Envelope (positive)	Pan		
6	EG+ IFX	AD Envelope (positive)	IFX Edit		
7	EG+ BPM Filter	AD Envelope (positive)	Filter Cutoff	○	
8	EG+ BPM Pitch	AD Envelope (positive)	Oscillator Pitch	○	
9	EG+ BPM OSC	AD Envelope (positive)	Oscillator Edit	○	
10	EG+ BPM Level	AD Envelope (positive)	Amp Level	○	
11	EG+ BPM Pan	AD Envelope (positive)	Pan	○	
12	EG+ BPM IFX	AD Envelope (positive)	IFX Edit	○	
13	EG- Filter	AD Envelope (negative)	Filter Cutoff		
14	EG- Pitch	AD Envelope (negative)	Oscillator Pitch		
15	EG- OSC	AD Envelope (negative)	Oscillator Edit		
16	EG- Level	AD Envelope (negative)	Amp Level		
17	EG- Pan	AD Envelope (negative)	Pan		
18	EG- IFX	AD Envelope (negative)	IFX Edit		
19	EG- BPM Filter	AD Envelope (negative)	Filter Cutoff	○	
20	EG- BPM Pitch	AD Envelope (negative)	Oscillator Pitch	○	
21	EG- BPM OSC	AD Envelope (negative)	Oscillator Edit	○	
22	EG- BPM Level	AD Envelope (negative)	Amp Level	○	
23	EG- BPM Pan	AD Envelope (negative)	Pan	○	
24	EG- BPM IFX	AD Envelope (negative)	IFX Edit	○	
25	LFOTri Filter	LFO (triangle)	Filter Cutoff		
26	LFOTri Pitch	LFO (triangle)	Oscillator Pitch		
27	LFOTri OSC	LFO (triangle)	Oscillator Edit		
28	LFOTri Level	LFO (triangle)	Amp Level		
29	LFOTri Pan	LFO (triangle)	Pan		
30	LFOTri IFX	LFO (triangle)	IFX Edit		
31	LFOTriB Filter	LFO (triangle)	Filter Cutoff	○	○
32	LFOTriB Pitch	LFO (triangle)	Oscillator Pitch	○	○
33	LFOTriB OSC	LFO (triangle)	Oscillator Edit	○	○
34	LFOTriB Level	LFO (triangle)	Amp Level	○	○
35	LFOTriB Pan	LFO (triangle)	Pan	○	○
36	LFOTriB IFX	LFO (triangle)	IFX Edit	○	○
37	SawUpB Filter	LFO (up-saw)	Filter Cutoff	○	○
38	SawUpB Pitch	LFO (up-saw)	Oscillator Pitch	○	○
39	SawUpB OSC	LFO (up-saw)	Oscillator Edit	○	○
40	SawUpB Level	LFO (up-saw)	Amp Level	○	○
41	SawUpB Pan	LFO (up-saw)	Pan	○	○
42	SawUpB IFX	LFO (up-saw)	IFX Edit	○	○
43	SawDwnB Filter	LFO (down-saw)	Filter Cutoff	○	○
44	SawDwnB Pitch	LFO (down-saw)	Oscillator Pitch	○	○
45	SawDwnB OSC	LFO (down-saw)	Oscillator Edit	○	○
46	SawDwnB Level	LFO (down-saw)	Amp Level	○	○
47	SawDwnB Pan	LFO (down-saw)	Pan	○	○
48	SawDwnB IFX	LFO (down-saw)	IFX Edit	○	○
49	SquUpB Filter	LFO (up-square)	Filter Cutoff	○	○
50	SquUpB Pitch	LFO (up-square)	Oscillator Pitch	○	○
51	SquUpB OSC	LFO (up-square)	Oscillator Edit	○	○
52	SquUpB Level	LFO (up-square)	Amp Level	○	○
53	SquUpB Pan	LFO (up-square)	Pan	○	○
54	SquUpB IFX	LFO (up-square)	IFX Edit	○	○
55	SquDwnB Filter	LFO (down-square)	Filter Cutoff	○	○
56	SquDwnB Pitch	LFO (down-square)	Oscillator Pitch	○	○
57	SquDwnB OSC	LFO (down-square)	Oscillator Edit	○	○
58	SquDwnB Level	LFO (down-square)	Amp Level	○	○
59	SquDwnB Pan	LFO (down-square)	Pan	○	○
60	SquDwnB IFX	LFO (down-square)	IFX Edit	○	○
61	S&HBPM Filter	LFO (sample & hold)	Filter Cutoff	○	
62	S&HBPM Pitch	LFO (sample & hold)	Oscillator Pitch	○	
63	S&HBPM OSC	LFO (sample & hold)	Oscillator Edit	○	
64	S&HBPM Level	LFO (sample & hold)	Amp Level	○	

No.	Name	Modulation Source	Modulation Destination	BPM Sync	Key Sync
65	S&HBPM Pan	LFO (sample & hold)	Pan	○	
66	S&HBPM IFX	LFO (sample & hold)	IFX Edit	○	
67	Random Filter	LFO (random)	Filter Cutoff		
68	Random Pitch	LFO (random)	Oscillator Pitch		
69	Random OSC	LFO (random)	Oscillator Edit		
70	Random Level	LFO (random)	Amp Level		
71	Random Pan	LFO (random)	Pan		
72	Random IFX	LFO (random)	IFX Edit		

Filter Type List

	LPF	HPF	BPF
1	OFF	OFF	OFF
2	electribe LPF	electirbe HPF	electirbe BPF

Scale List

	Scale Name	Scale [Key C]
1	Chromatic	C, D♭, D, E♭, E, F, G♭, G, A♭, A, B♭, B
2	Ionian	C, D, E, F, G, A, B
3	Dorian	C, D, E♭, F, G, A, B♭
4	Phrygian	C, D♭, E♭, F, G, A♭, B♭
5	Lydian	C, D, E, F♯, G, A, B
6	Mixolydian	C, D, E, F, G, A, B♭
7	Aeolian	C, D, E♭, F, G, A♭, B♭
8	Locrian	C, D♭, E♭, F, G♭, A♭, B♭
9	Harm (Harmonic) minor	C, D, E♭, F, G, A♭, B
10	Melo (Melodic) minor	C, D, E♭, F, G, A, B
11	Major Blues	C, D, E♭, E, G, A
12	minor Blues	C, E♭, F, G♭, G, B♭
13	Diminished	C, D, E♭, F, F♯, G♯, A, B
14	Com.Dim (Combination Diminished)	C, D♭, E♭, E, F♯, G, A, B♭
15	Major Penta (Pentatonic)	C, D, E, G, A
16	minor Penta (Pentatonic)	C, E♭, F, G, B♭
17	Raga 1 (Bhairav)	C, D♭, E, F, G, A♭, B
18	Raga 2 (Gamanasrama)	C, D♭, E, F♯, G, A, B
19	Raga 3 (Todi)	C, D♭, E♭, F♯, G, A♭, B
20	Arabic	C, D, E, F, G♭, A♭, B♭
21	Spanish	C, D♭, E♭, E, F, G, A♭, B♭
22	Gypsy	C, D, E♭, F♯, G, A♭, B
23	Egyptian	C, D, F, G, B♭
24	Hawaiian	C, D, E♭, G, A
25	Pelog	C, D♭, E♭, G, A♭
26	Japanese	C, D♭, F, G, A♭
27	Ryuku	C, E, F, G, B
28	Chinese	C, E, F♯, G, B
29	Bass Line	C, G, B♭
30	Whole Tone	C, D, E, G♭, A♭, B♭
31	minor 3rd	C, E♭, G♭, A
32	Major 3rd	C, E, A♭
33	4th Interval	C, F, B♭
34	5th Interval	C, G
35	Octave	C

MFX Type List

No.	Name
1	Mod Delay
2	Tape Delay
3	High Pass Delay
4	Hall Reverb
5	Room Reverb
6	Wet Reverb
7	Looper
8	Pitch Looper
9	Step Shifter
10	Slicer
11	Jag Filter
12	Grain Shifter
13	Vinyl Break
14	Seq Reverse *
15	Seq Doubler *
16	Odd Stepper *
17	Even Stepper *
18	Low Pass Filter
19	High Pass Filter
20	Band Plus Filter
21	Touch Wah
22	Tube EQ
23	Decimator
24	Distortion
25	Compressor
26	Limiter
27	Chorus
28	XY Flanger
29	LFO Flanger
30	XY Phaser
31	LFO Phaser
32	Auto Pan

* Motion Sequence nicht verfügbar.

IFX Type List

No.	Name
1	Punch
2	Overdrive
3	Distortion
4	Decimator
5	Bit Crusher
6	Ring Modulator
7	Sustainer
8	Limiter
9	Low EQ
10	Mid EQ
11	High EQ
12	Radio EQ
13	Exciter
14	Low Pass Filter
15	High Pass Filter
16	Band Plus Filter
17	Talk Filter
18	Delay 1/4
19	Delay 3/16
20	Delay 1/8
21	Delay 1/16
22	Roller 1/32
23	One Delay
24	Short Delay
25	Ring Delay 1
26	Ring Delay 2
27	Chorus
28	Flanger LFO
29	Flanger +
30	Flanger -
31	Phaser LFO 1
32	Phaser LFO 2
33	Phaser Manual
34	Tremolo
35	Off Beater
36	Pumper
37	Repeater
38	Slicer

Groove Type List

No	Name
1	Conga 1
2	Conga 2
3	Conga 3
4	Bongo 1
5	Bongo 2
6	Bongo 3
7	Cabasa 1
8	Cabasa 2
9	Claves 1
10	Claves 2
11	Cowbell 1
12	Agogo 1
13	Agogo 2
14	Tambourine
15	Off Beat
16	On Beat
17	Push 5&13
18	Pull 5&13
19	Oval Groove
20	Laidback
21	Rushbeat
22	The One
23	Synchopation
24	Crescendo
25	Decrescendo

Pattern List

No.	Pattern Name	Author	BPM	*Advisory
1	Advi$ory1	KORG Inc.	128.0	○
2	Advi$ory2	KORG Inc.	128.0	
3	Hopback1	KORG Inc.	85.0	
4	Hopback2	KORG Inc.	85.0	
5	Kitty1	KORG Inc.	91.0	
6	Kitty2	KORG Inc.	91.0	
7	BrokenSiren1	mryat	140.0	
8	BrokenSiren2	mryat	140.0	
9	Handlebar Go 1	Shrike	125.0	
10	Handlebar Go 2	Shrike	125.0	
11	Takin'ABreak	mryat	102.0	
12	Speechless	KORG Inc.	91.0	
13	Modal Jazz	KORG Inc.	133.0	
14	On The Dark1	KORG Inc.	158.0	
15	On The Dark2	KORG Inc.	158.0	
16	SteamEngine1	mryat	180.0	
17	SteamEngine2	mryat	180.0	
18	BackStreet1	mryat	185.0	
19	BackStreet2	mryat	185.0	
20	BackStreet3	mryat	185.0	
21	VictoryMarch1	mryat	126.0	
22	VictoryMarch2	mryat	126.0	
23	VictoryMarch3	mryat	126.0	
24	XrossAlert1	KORG Inc.	110.0	○
25	XrossAlert2	KORG Inc.	110.0	○
26	Fashion	mryat	105.0	
27	BUJINKAN 1	Mistabishi	165.0	
28	BUJINKAN 2	Mistabishi	165.0	
29	BUJINKAN 3	Mistabishi	165.0	
30	Jamaica indies	Edward Charles	72.0	
31	LIPOFUNK 1	Mistabishi	120.0	
32	LIPOFUNK 2	Mistabishi	120.0	
33	Stheno 1	Shrike	125.0	
34	Stheno 2	Shrike	125.0	
35	Gracile 1	Shrike	125.0	
36	Gracile 2	Shrike	125.0	
37	Gracile 3	Shrike	125.0	
38	Atomic1	KORG Inc.	120.0	
39	Atomic2	KORG Inc.	120.0	
40	Atomic3	KORG Inc.	120.0	
41	TATLER 1	Mistabishi	119.0	
42	TATLER 2	Mistabishi	119.0	
43	TATLER 3	Mistabishi	119.0	
44	Oxygen1	KORG Inc.	135.0	
45	Oxygen2	KORG Inc.	135.0	
46	Oxygen3	KORG Inc.	135.0	
47	Lies	Shrike	110.0	
48	ZAMPA	Mistabishi	120.0	
49	Jungle Fancy	Shrike	125.0	
50	SelectMenu	KORG Inc.	108.0	
51	CoinMoney1	KORG Inc.	138.0	
52	CoinMoney2	KORG Inc.	138.0	
53	Mind Out1	KORG Inc.	137.0	
54	Mind Out2	KORG Inc.	137.0	○
55	ZeroGravity1	mryat	145.0	
56	ZeroGravity2	mryat	145.0	
57	King of King	KORG Inc.	137.0	
58	StarCrossed	KORG Inc.	110.0	
59	BeatDaRapper	KORG Inc.	126.0	
60	BodyTalk1	KORG Inc.	88.0	
61	BodyTalk2	KORG Inc.	88.0	
62	Bomb Up	KORG Inc.	90.0	
63	CoCo Party1	KORG Inc.	94.0	
64	CoCo Party2	KORG Inc.	94.0	
65	Harp On One	KORG Inc.	86.0	
66	TypeRocs	KORG Inc.	97.0	
67	Ironworks	KORG Inc.	94.0	
68	Get Funky1	KORG Inc.	112.0	
69	Get Funky2	KORG Inc.	83.0	
70	Braziery	KORG Inc.	125.0	
71	MondoBeats1	KORG Inc.	125.0	
72	MondoBeats2	KORG Inc.	125.0	
73	Rocka Baby1	KORG Inc.	123.0	
74	Rocka Baby2	KORG Inc.	123.0	
75	Feline	KORG Inc.	111.0	
76	Narrative 1	KORG Inc.	95.0	
77	Narrative 2	KORG Inc.	95.0	
78	Narrative 3	KORG Inc.	95.0	
79	DrinkUp1	KORG Inc.	77.0	
80	DrinkUp2	KORG Inc.	77.0	
81	On DaDa1	KORG Inc.	161.0	
82	On DaDa2	KORG Inc.	161.0	
83	On DaDa3	KORG Inc.	161.0	
84	FromOff 1	KORG Inc.	146.0	
85	FromOff 2	KORG Inc.	146.0	
86	IHaveAFastFoot	mryat	174.0	
87	Hoot Guns1	KORG Inc.	166.0	
88	Hoot Guns2	KORG Inc.	166.0	
89	Slapp 1	KORG Inc.	186.0	
90	Slapp 2	KORG Inc.	186.0	
91	Bop 1	Shrike	174.0	
92	Bop 2	Shrike	174.0	
93	Traditional1	mryat	105.0	
94	Traditional2	mryat	105.0	
95	HouseOfTheWitch1	mryat	200.0	
96	HouseOfTheWitch2	mryat	200.0	
97	Volcano1	mryat	200.0	
98	Volcano2	mryat	200.0	
99	Volcano3	mryat	200.0	
100	Chaser1	mryat	138.0	
101	Chaser2	mryat	138.0	
102	Chaser3	mryat	138.0	
103	HereIsJungle1	mryat	125.0	
104	HereIsJungle2	mryat	125.0	
105	ChickenKing1	mryat	160.0	
106	ChickenKing2	mryat	160.0	
107	ChickenKing3	mryat	160.0	
108	JEWKE	Mistabishi	130.0	
109	Alertness 1	KORG Inc.	105.0	○
110	Alertness 2	KORG Inc.	105.0	○
111	Assault 1	KORG Inc.	184.0	○
112	Assault 2	KORG Inc.	184.0	
113	SKUMTEK 1	Mistabishi	174.0	
114	SKUMTEK 2	Mistabishi	174.0	
115	SKUMTEK 3	Mistabishi	174.0	
116	HACKNEY 1	Mistabishi	174.0	○
117	HACKNEY 2	Mistabishi	174.0	
118	Atlantic Sun	Edward Charles	77.0	
119	Jamming Rythm	Edward Charles	140.0	
120	Over Dream	Edward Charles	98.0	
121	Underground	Edward Charles	107.0	
122	Reverence	Edward Charles	100.0	
123	IRATION	Mistabishi	120.0	○
124	BABYFUNK 1	Mistabishi	126.0	
125	BABYFUNK 2	Mistabishi	126.0	
126	Plankton 1	Shrike	125.0	
127	Plankton 2	Shrike	125.0	○
128	Aurora	Shrike	130.0	
129	Limbic	Shrike	132.0	
130	BeachFront	KORG Inc.	118.0	

No.	Pattern Name	Author	BPM	*Advisory
131	EnamelSplay 1	KORG Inc.	129.0	
132	EnamelSplay 2	KORG Inc.	129.0	
133	Effervescent	KORG Inc.	120.0	
134	Koan 1	Shrike	105.0	
135	Koan 2	Shrike	105.0	
136	SLEAZEWAVE 1	Mistabishi	66.0	
137	SLEAZEWAVE 2	Mistabishi	66.0	
138	You 1	Shrike	115.0	
139	You 2	Shrike	115.0	
140	You 3	Shrike	115.0	
141	APOSTASY 1	Mistabishi	65.0	
142	APOSTASY 2	Mistabishi	65.0	
143	French Kiss1	KORG Inc.	80.0	
144	French Kiss2	KORG Inc.	80.0	
145	Stump	Shrike	125.0	
146	Nu Virtue	Shrike	125.0	
147	BAYOU 1	Mistabishi	64.0	
148	BAYOU 2	Mistabishi	64.0	
149	Rucolino 1	KORG Inc.	128.0	
150	Rucolino 2	KORG Inc.	128.0	
151	Init Pattern	---	120.0	
152	Init Pattern	---	120.0	
153	Init Pattern	---	120.0	
154	Init Pattern	---	120.0	
155	Init Pattern	---	120.0	
156	Init Pattern	---	120.0	
157	Init Pattern	---	120.0	
158	Init Pattern	---	120.0	
159	Init Pattern	---	120.0	
160	Init Pattern	---	120.0	
161	Init Pattern	---	120.0	
162	Init Pattern	---	120.0	
163	Init Pattern	---	120.0	
164	Init Pattern	---	120.0	
165	Init Pattern	---	120.0	
166	Init Pattern	---	120.0	
167	Init Pattern	---	120.0	
168	Init Pattern	---	120.0	
169	Init Pattern	---	120.0	
170	Init Pattern	---	120.0	
171	Init Pattern	---	120.0	
172	Init Pattern	---	120.0	
173	Init Pattern	---	120.0	
174	Init Pattern	---	120.0	
175	Init Pattern	---	120.0	
176	Init Pattern	---	120.0	
177	Init Pattern	---	120.0	
178	Init Pattern	---	120.0	
179	Init Pattern	---	120.0	
180	Init Pattern	---	120.0	
181	Init Pattern	---	120.0	
182	Init Pattern	---	120.0	
183	Init Pattern	---	120.0	
184	Init Pattern	---	120.0	
185	Init Pattern	---	120.0	
186	Init Pattern	---	120.0	
187	Init Pattern	---	120.0	
188	Init Pattern	---	120.0	
189	Init Pattern	---	120.0	
190	Init Pattern	---	120.0	
191	Init Pattern	---	120.0	
192	Init Pattern	---	120.0	
193	Init Pattern	---	120.0	
194	Init Pattern	---	120.0	
195	Init Pattern	---	120.0	
196	Init Pattern	---	120.0	

No.	Pattern Name	Author	BPM	*Advisory
197	Init Pattern	---	120.0	
198	Init Pattern	---	120.0	
199	Init Pattern	---	120.0	
200	Init Pattern	---	120.0	
201	Init Pattern	---	120.0	
202	Init Pattern	---	120.0	
203	Init Pattern	---	120.0	
204	Init Pattern	---	120.0	
205	Init Pattern	---	120.0	
206	Init Pattern	---	120.0	
207	Init Pattern	---	120.0	
208	Init Pattern	---	120.0	
209	Init Pattern	---	120.0	
210	Init Pattern	---	120.0	
211	Init Pattern	---	120.0	
212	Init Pattern	---	120.0	
213	Init Pattern	---	120.0	
214	Init Pattern	---	120.0	
215	Init Pattern	---	120.0	
216	Init Pattern	---	120.0	
217	Init Pattern	---	120.0	
218	Init Pattern	---	120.0	
219	Init Pattern	---	120.0	
220	Init Pattern	---	120.0	
221	Init Pattern	---	120.0	
222	Init Pattern	---	120.0	
223	Init Pattern	---	120.0	
224	Init Pattern	---	120.0	
225	Init Pattern	---	120.0	
226	Init Pattern	---	120.0	
227	Init Pattern	---	120.0	
228	Init Pattern	---	120.0	
229	Init Pattern	---	120.0	
230	Init Pattern	---	120.0	
231	Init Pattern	---	120.0	
232	Init Pattern	---	120.0	
233	Init Pattern	---	120.0	
234	Init Pattern	---	120.0	
235	Init Pattern	---	120.0	
236	Init Pattern	---	120.0	
237	Init Pattern	---	120.0	
238	Init Pattern	---	120.0	
239	Init Pattern	---	120.0	
240	Init Pattern	---	120.0	
241	Init Pattern	---	120.0	
242	Init Pattern	---	120.0	
243	Init Pattern	---	120.0	
244	Init Pattern	---	120.0	
245	Init Pattern	---	120.0	
246	Init Pattern	---	120.0	
247	Init Pattern	---	120.0	
248	Init Pattern	---	120.0	
249	Init Pattern	---	120.0	
250	Init Pattern	---	120.0	

*Advisory (Hinweis): Diese Pattern enthalten Schüsse, Schreie, Alarme, Polizeisirenen usw.

All Patterns —© 2015 KORG INC. All rights reserved.

Credits (alphabetical)	
Edward Charles	https://www.youtube.com/user/caribbeansamples http://www.cdbaby.com/Artist/EDWARDCHARLES1
Mistabishi	http://www.facebook.com/mistabishi
mryat	http://www.youtube.com/user/mryat http://soundcloud.com/mryat
Shrike	http://soundcloud.com/shrike



4015-2 Yanokuchi, Inagi-City, Tokyo 206-0812 JAPAN

© 2015 **KORG INC.**